DMG 3372

WARIO LAND™
SUPER MARIO LAND 3®

MANUAL DE INSTRUÇÕES

Procura o selo de qualidade Nintendo em todos os produtos que adquirires. Este selo garante que a Nintendo® procedeu à revisão do produto e que está conforme altos padrões de qualidade técnica e capacidade de entretenimento. Ao comprar jogos e acessórios, certifica-te da existência deste selo, no sentido de serem perfeitamente compatíveis com o teu sistema Game Boy.

Antes de começar a jogar, lê atentamente este manual de instruções e segue os procedimentos correctos de operação. Conserva-o para consultas futuras.

PRECAUÇÕES A TER COM A TUA CASSETE:
1) **Se jogares por períodos longos, faz um intervalo de 10 a 15 minutos de hora a hora.**
2) Tratando-se de um equipamento de elevada precisão, não deverá ser usado em ambientes excessivamente frios ou quentes, nem se deve sujeitar a manuseamento descuidado ou choques. Não tentes desmontar a cassete.
3) Não toques nos terminais, nem deixes entrar água, sob risco de avarias irreparáveis na cassete e/ou consola.
4) Não limpes a cassete com solventes voláteis tais como benzina, diluentes ou álcool.
5) Antes de introduzir ou retirar a cassete, certifica-te sempre que a tua consola Nintendo Entertainment System, está desligada.
6) Guarda a cassete na respectiva caixa de protecção, sempre que deixes de a usar.

™e ® são marcas registadas de Nintendo Co., Ltd.
©1993 Nintendo Co.Ltd

HISTÓRIA

Lembras-te do Super Mario Land 2: Six Golden Coins? O Wario tentou tomar o castelo do Mário, mas não teve muita sorte. Mas como tipo persistente que é, não desistiu. Agora, mais do que nunca, ele não pensa noutra coisa senão em ter um castelo!
Certo dia, estava o Wario a praticar um pouco as suas más acções quando pensou para os seus botões, "dizem por aí que os piratas da Ilha Kitchen roubaram a estátua gigante da Princesa Cogumelo. O Mário anda à procura dela mas, se eu a encontrar primeiro, posso exigir um resgate. Com esse dinheiro mais o que eu conseguir roubar aos piratas, poderei comprar um palácio muito maior do que a amostra de castelo do Mário. Há, há ,há ,há...! De que é que eu estou à espera!?"

Cheio de confiança, Wario partiu. Nem sequer pensou como seria difícil derrotar os Piratas do Açúcar Castanho. O seu chefe, O Capitão Melaço era conhecido por todo o mundo como sendo um tipo corrupto e impiedoso.

Será que o Wario consegue encontrar as moedas e tesouros escondidos na Ilha Kitchen? Como será o seu palácio? Será que vai continuar a ser mau e feio? Vamos descobrir!

Com o meu encontrão Eu não tenho medo de piratas (diz o Wario!)

FUNÇÕES DE COMANDO (Ver Pág. 5 do Manual de Instruções Original)

Bloco de Comando

Setas esquerda e direita, movem-te nessas direcções.
Seta para baixo , serve para baixar ou descer
Seta para cima + Botão B - Se tiveres 10 moedas ou mais, poderás apanhar a Moeda de Ouro 10.

Botão A
. Saltar. Se saltares enquanto estiveres a carregar para cima, o Wario saltará mais alto. O Wario pode saltar e partir blocos. Alguns blocos precisam de mais que um impacto. Debaixo de água o Wario pode nadar para cima com A. Se mantiveres a pressão em A, ele continuará a nadar nessa direcção. Se carregares para a esquerda ou para a direita enquanto estiver a nadar para cima, ele nadará também nessas direcções.

Botão B
. Usar o encontrão do Wario. Com esta técnica, o Wario pode partir blocos.
. Atirar inimigos e outras coisas que o Wario tenha levantado.

Tecla Start - Começar o jogo ou fazer pausa.

Tecla Select - Não se usa neste jogo.

* Se o Wario apanhar um objecto, pode aumentar o seu poder e fazer coisas especiais.

Se carregares em A, B, Start e Select ao mesmo tempo, farás reset e voltarás ao écran de título.

<u>Dica</u>
Depois de pisares um inimigo, consegues apanhá-lo e, usando o Botão B, podes atirá-lo.

COMEÇAR O JOGO
Introduz correctamente a cassete no teu Game Boy e liga-o. Verás o logotipo "Nintendo" aparecer durante alguns segundos antes de aparecer o écran de título. Quando aparecer este écran, carrega em Start para começar a jogar.

Écran de Título
No écran de título, se carregares em A ou START, aparece o écran de selecção.

Écran de Selecção
Os tubos de A a C são as diferentes posições de gravação disponíveis nesta cassete. Escolhe uma delas usando o Bloco de Comando e coloca-te sobre o ficheiro que queres usar. Em seguida, carrega para baixo para começar o jogo.

O número de níveis que completaste aparece em cada um dos tubos no Écran de Selecção.

ÉCRAN DE JOGO (Ver Pág. 8 do Manual de Instruções original)

Moedas Pontos coração Warios restantes Tempo restante

Quando fazes pausa, o número do nível e o número total de moedas de todos os níveis completados será mostrado na base do écran.

Se todos os Warios de reserva tiverem sido derrotados, algumas das tuas moedas e tesouros ser-te-ão tirados.

AS MOEDAS

Quando o Wario tiver mais de 10 moedas de ouro, pode produzir uma Moeda de Ouro 10 se carregares para cima no Bloco de Comando e no botão B ao mesmo tempo. Voltando a carregar em B, poderás atirar a moeda que pode ser usada como arma.

GRAVAR O JOGO

O teu jogo pode ser gravado no final de cada nível ou em determinados pontos de gravação dos níveis.

Gravar o jogo no final de um nível
O teu jogo gravar-se-á automaticamente quando passares cada nível. Quando estiveres no final de um nível, a saída estará por vezes fechada por uma caveira. Usa uma moeda de ouro 10 para a abrires.

Gravar o jogo no meio do nível
Há um ponto de gravação escondido a meio do nível sob a forma de uma caveira. Usa uma moeda 10 para o activares e gravar o jogo.

Apagar informação gravada (Ver Pág. 10 do Manual de Instruções Original)
Se o Wario entrar no tubo da direita, transformar-se-á em Wario bomba. Se o fizeres entrar num dos tubos A, B ou C, ele apagará a informação desse tubo.

Wario Bomba Apagar Informação Gravada

AUMENTAR O PODER DO WARIO

WARIO JACTO
Se o Wario apanhar o jarro jacto, transforma-se em WARIO JACTO.

Técnicas especiais do Wario Jacto
Quando carregas em B, Wario pode voar durante um curto espaço de tempo. Se atingir um bloco ou um inimigo enquanto estiver a voar, tem o mesmo efeito

que o encontrão. Se carregares de novo em B, Wario pode parar de voar. O Wario Jacto pode saltar mais alto e voar mais depressa!

WARIO TOURO
Se o Wario apanhar o jarro touro, transforma-se em WARIO TOURO.

Técnicas especiais do Wario Touro
O poder do encontrão do Wario aumenta. Pode partir blocos com um só encontrão. Ao saltar, se carregares para baixo, ao tocares no chão irás paralisar os inimigos durante alguns instantes. Se saltares ao carregar para cima, os seus chifres podem ficar presos ao tecto. Carrega para cima para te soltares.

WARIO DRAGÃO
Se o Wario apanhar o jarro dragão, transforma-se em WARIO DRAGÃO.

Técnicas especiais do Wario Dragão
Quando carregas B, começa a sair fogo do nariz do dragão. Isto pode ser usado para partir blocos e derrotar inimigos.

WARIO PEQUENO

Se eu for atingido quando estiver com o meu tamanho normal, encolho... Se encontrar um jarro, volto ao tamanho normal. Depois se, encontrar um Jarro Touro, um Jarro Jacto, ou um Jarro Dragão, torno-me ainda mais poderoso!

(Consultar Pág. 14 do Manual de Instruções Original)
Se o Wario apanhar um jarro, pode adquirir capacidades especiais.

WARIO TOURO
Garlic - Alho   Bull - Touro
Jet - Jacto   Dragon - Dragão
WARIO JACTO   **WARIO DRAGÃO**

OBJECTOS (Ver Pág. 15 do Manual de Instruções Original)
Há muitos outros objectos que o Wario pode apanhar.

ESTRELA
A estrela torna o Wario invencível durante um certo tempo. Ele também pode correr mais depressa. Enquanto estiver invencível, pode ganhar corações derrotando inimigos.

CORAÇÃO
O Wario ganha um ponto de coração por cada inimigo que derrota. Se o Wario apanhar um Coração, acrescenta 10 pontos de coração. Quando atingir os 100 pontos de coração, ganha uma vida extra. Na base do écran, podes ver o número total de pontos de coração obtido.

CHAVE
As chaves abrem Salas de Tesouro. Quando encontrares uma chave, procura por uma caveira com uma fechadura nesse mesmo nível. Usa a chave e recebe os lucros. Também podes atirar a chave contra os inimigos e derrotá-los.

Chave   **Porta Caveira**   **Usa a chave na porta**

CONSELHOS DO WARIO

Apanha tantas moedas quantas possíveis e ajuda-me a construir o meu castelo. Aqui estão as melhores formas de ganhares moedas para o teu amigo, Wario.

Não percas as moedas dos personagens inimigos!
Quando eu ataco inimigos, aparecem moedas. Não te esqueças de as apanhar.

Parte os blocos!
Os piratas escondem moedas em muitos sítios da ilha. Por exemplo, uma moeda pode estar escondida num bloco. Apanha as moedas partindo os blocos.
Há muitos tesouros e moedas escondidos na ilha. Quantas consegues apanhar depende da tua habilidade.

MAPA DA ILHA DOS PIRATAS (Ver Pág. 17 do Manual de Instruções Original)
Carrega em A quando estiver o mapa da ilha no écran para ver em pormenor alguma secção, depois carrega em B para voltar à vista normal do mapa. Os mapas de secções individuais da ilha mostram os níveis. Se um nivel estiver marcado por um O, é porque tem duas saídas.

PERSONAGENS INIMIGOS (Ver Págs. 18-20 do Manual de Instruções Original)
Os Piratas do Açucar Castanho não são as únicas criaturas na Ilha Kitchen. Fica bem atento!

BOLA ERRANTE
Este pequeno tipo é inofensivo, mas o Wario pode ganhar moedas com ele.

QUEDAS
Atenção lá em cima! Este personagem espera pelo Wario e precipita-se do tecto com os espinhos para baixo.

BOLA PIRATA
Atenção à sua lança.

BOLA DE ESPINHOS
Este dragão marinho enrola-se numa lâmina de espinhos quando detecta um inimigo.

ESMAGADOR
Esta pesada criatura cai sobre o Wario e persegue-o. Wario pode apanhar boleia na sua cabeça achatada.

CAPACETE
Nada para cima e para baixo sob a água. Dá atenção ao espinho na sua cabeça.

PINCOON
Este pirata é parte pinguim e parte racoon. Dá atenção à bola de espinhos no seu estômago.

P.P.
O Pato Perigoso é um inimigo que atira bumerangues. Se o Wario vir o Bumerangue a aproximar-se, deve baixar-se.

CABEÇA DE BALDE
Este personagem atira cristais de gelo.

Uma das criaturas da Ilha Kitchen dará uma ajuda ao Wario.

FLUTUADOR
Wario pode apanhar uma boleia desta criatura. A seta na sua bola mostra a direcção para onde flutuará. Um salto sobre a sua cabeça mudá-lo-á de direcção.

DICA
Eu consigo derrotar qualquer criatura na ilha, mas tenho tenho de ter cuidado com os seus espinhos, garras e chifres. Se conseguir acertar-lhes nos seus pontos fracos, sou capaz de os derrotar e usá-los como armas!

DMG 3372

CONDIÇÕES DE GARANTIA

CHAVES FEIST & Cª LDA, como distribuidor exclusivo da **NINTENDO** para Portugal, proporciona-te uma **garantia de 90 dias** para todos os produtos Nintendo que comprares no nosso país em **AGENTES AUTORIZADOS NINTENDO**.

Em caso de avaria, ou qualquer dúvida, contacta o telefone **0500-1111**.

Sempre que um produto Nintendo apresente uma avaria técnica e esteja dentro do prazo de garantia, e desde que aquela não se deva a negligência, acidente, utilização inadequada do produto, ou tentativa de reparação por técnico não autorizado por CHAVES FEIST & Cª LDA, responsabilizar-nos-emos pela sua reparação ou troca, num prazo máximo de 8 dias úteis, desde que acompanhado pela respectiva PROVA DE COMPRA.

Entende-se por Prova de Compra a factura onde conste produto, data de aquisição, nº de contribuinte e nome do Agente Autorizado Nintendo.

Após terminar a garantia, em caso de avaria ou qualquer dúvida, não hesites, contacta sempre o nosso Serviço de Apoio ao Consumidor. Teremos todo o prazer em resolver o teu problema.